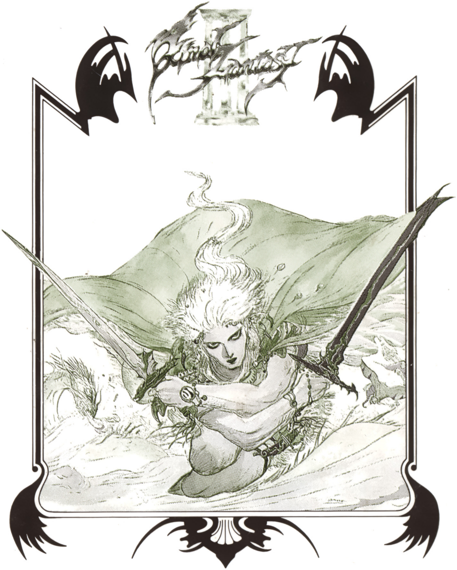
# ファイナルファンタジーIII

FAMICOM FAMILY



# 取扱説明書

SQF-FC

任天堂 ファミリー コンピュータ™

ファミリー コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。

このたびはファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ファイナルファンタジーIII」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。これから始まるであろうあなたの長き冒険に、　少しでもこの取扱説明書が役に立つ事を願ってやみません。冒険の前に、途中に、わからない事が起きたときは、ぜひご一読下さい。

## 使用上の注意

- このカセットには、バックアップ機能がついています。セーブしたデータを確実に保存するために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。また、本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをＯＮ・ＯＦＦしないでください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらさないようにご注意ください。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
- ゲームをしないときはＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ゲームをする時はテレビ画面からできるだけ離れてください。また、長時間ゲームをする時は、健康のため約２時間ごとに10分から15分の休憩をするようにしましょう。

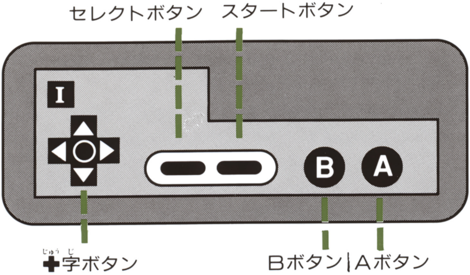
# 目　次

そのグルガン族の男は静かに語った
この大地震さえも単なる予兆に過ぎぬと
世界の光の源であるクリスタルを
地中深く引きずり込み
魔物を生みだした大きな震えさえも
これから訪れるものに比べれば
ちっぽけなものである
それはとてつもなく大きく、深く、暗く
そして哀しい
だが、希望はまだ失われてはいない
４つの魂が、光に啓示を受けるであろう
そこから、すべてが始まり……

４人の少年達はみなしごで
辺境の村「ウル」の長老トパパに育てられた
大地震でクリスタルが地中に沈み
そこにできた洞窟へとやってきた
４人は探検気分
ちょっとした度胸だめしのつもりだった

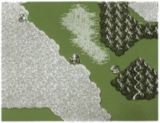
# コントローラーの使い方

それではまずコントローラーのそれぞれのボタンの基本的な役割について説明しましょう。



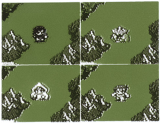

## ✚字ボタン

キャラクターの移動に使用します。コマンドやアイテムを選択するのもこのボタンです。



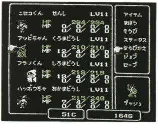
## セレクトボタン

画面に表示されているキャラクターを変更します(19P)。



## スタートボタン

メニュースクリーン（13P）を呼び出します。




## Aボタン

人に話しかけたり、一歩前を調べる時に使用します。選択したコマンドやアイテムを決定するのもこのボタンです。




## Bボタン

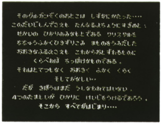
コマンドのキャンセルに使用します。(1つ前の入力へ戻る)。町やダンジョンでアイテムウインドを開いたり（12P）、サブキャラクターと話す（12P）時もこのボタンです。

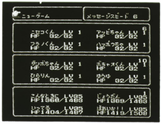



基本的には✚字ボタンが選択、移動ボタン、Aボタンが決定ボタン、Bボタンがキャンセルボタンと覚えておけばいいでしょう。

この取扱説明書では、特に記載がない限り、選択→✚字ボタン、決定→Aボタン、キャンセル→Bボタンをそれぞれ使用するという意味で使っています。

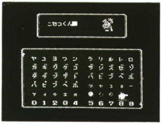
## ゲームの始め方




さあ！いよいよ旅立ちです。まずはファミコンにカセットを差し込み、電源を入れてください。右上の様なオープニングメッセージが出てきます。ここでスタートボタンを押すと画面が切り替わりますので、初めてゲームをプレイする時、または始めからもう１度やりなおしたい時はニューゲームを選択します(→名前登録)。以前にセーブしたデータがある場合は右下の画面の様に３つの枠の中に表示されますので、続きをしたいデータを選択してください。(→コンティニュー)

## 名前登録

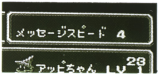



ニューゲームを選択すると右の名前登録画面へと切り替わります。４人の主人公達に、あなたの好きな名前を付けてください。名前は６文字まで、✚字ボタンで選びＡボタンで入力します。

（ただし複数のキャラクターに同じ名前をつける事はできません）訂正はＢボタンで１つ前の入力に戻ります。名前が６文字に満たない時は、カーソルを！マークの右の空白に合わせ足りない分を空白で埋め、６文字としてください。

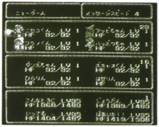
例えば「サザン」という名前の場合は、「サザン□□□」と、3文字分、空白で埋めるわけです。4人の登録が終われば いよいよゲームスタートです。

## メッセージスピード




この画面の時、✚字ボタンの左右を押すと、画面右上のメッセージスピードの数字が変化します。これは戦闘時のメッセージの表示時間を変更するもので、8段階に分かれ1が最も遅く、8が最も速く表示されます。このスピードの変更はニューゲーム、またはコンティニュー選択時にいつでも変更できますので、慣れるに従い表示スピードを上げるのがいいでしょう。なお、メッセージスピードはそれぞれのセーブデータごとに設定できます。(初期設定はすべて「6」になっています。)

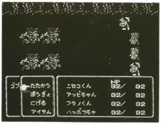
## コンティニュー



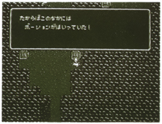

以前にプレイしたゲームのデータをセーブ(保存)しておくと、その続きから始めることができます。セーブしたデータがある場合は、画面右の様に表示されますので、続きをしたいデータに矢印を合わせ、Aボタンを押します。セーブできるデータは3つまでです。セーブのしかたについては19Pをお読みください。

# はじめての方に

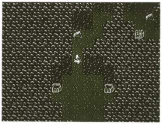
あなた達が迷いこんだのはクリスタルが祭られた洞窟。すべてはこの洞窟から始まります。迷っているうちに敵と出会う事でしょうが、恐れずに戦いましょう。



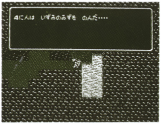

敵を倒したら先へと進んでみましょう。宝箱がありますね。宝箱は前に立ってAボタンを押せば中のアイテムが手に入ります。



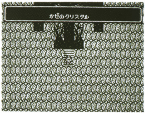

行き止まり、でも、先には道が見えるし、なんだか怪しい岩も。こんな時は宝箱の要領でいろいろ調べてみましょう。怪しげな岩を調べると、ほら、ちゃんと道がつながりました。さあ、冒険を続けましょう。



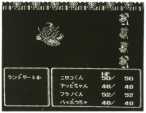
階段を上がると別れ道、左右の道の突き当たりには宝箱が。まっすぐ進むとまたまた別れ道。右には泉があります。飲んでみますか？泉の前でAボタンを押すと、なんと！体力が回復しました。



何度かの戦いでレベルも上がった事でしょう。左には扉がありますね。入ってみましょう。そう、ここがクリスタルが祭られた部屋なんです。前へと進んでみましょう。




突然、何かが襲いかかってきました。「ランドタートル」という、今までに出会ったどの怪物よりも強そうな奴です。でも、逃げるわけにはいきません。手に入れたアイテムがきっと役に立つはずです。




それにしても目の前にある巨大なクリスタルは何でしょうか。クリスタルに触れたとたん、まばゆい光があなた達を包み込み、やがて静かに語り始めます。

そう、あなた達はクリスタルから力を授かったのです。クリスタルの力はジョブチェンジという未知の力をあなた達に与えてくれます。(ジョブチェンジについては、36Pから詳しく書いてありますので、そちらをお読み下さい)さあ、魔法陣の上に立って外へ出ましょう。



洞窟を出ると南に町が見えます。そこが最初にあなたが人々と出会う町、「ウル」です。まずはこの町で、ゲームに必要な基本的な操作をマスターしておきましょう。

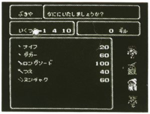


まずは人と話をする時、何かを調べたい時、そして宝箱を開ける時は、そう、AボタンでOK。情報収集はRPGの基本です。どんどん話して調べてみましょう。ほら、こんなところに「ポーション」が！

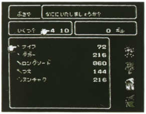



次に持っているアイテムを、他の人や何かに対して使いたい時、そんな時はBボタン。画面の下にウインドが開きますので、アイテムを選んでAボタンを押しましょう。

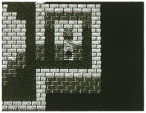


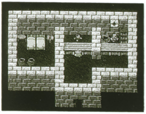

店の中です。カウンターの前で店員さんに向かってAボタン、画面が変わりましたね。あとは「かう」のか「うる」のか、数はいくつ？何を？の順に決めればOKです。まとめ買いすると割引もありますよ。




店で武器や防具、魔法を選ぶ時は、画面右下のキャラクターの動きに注目！ 選んだものを装備できるかを知らせてくれます。せっかく買ったアイテムが装備できないなんてつまらないですからね。



家の中に泉が。実はこれ、生き返りの泉なんです。仲間が死んでしまったときは、すぐここに戻りましょう。泉の中には体力が回復する泉や、毒を消してくれるものもあります。



ここは宿屋です。体力や魔力が満タンまで回復します。料金は町によって違いますが、場所によってはタダで回復できるところもあります。

そうそう、それから家の中ではとにかくあちらこちらを調べてみましょう。意外なところに隠し扉や隠し部屋があったり、思いもよらないアイテムが手に入るかもしれませんよ。

さあ、そろそろ旅の準備も整ったことでしょう。これからが本当の冒険の始まりです。

# 情報収集

## 話す

人と話をする場合や、何かを調べる場合、宝箱を開ける場合は、その前に立ってAボタンを押します。



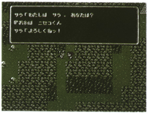

## アイテムを使う




話をした相手や、何かに対してアイテムを使う場合はまずBボタンを押します。すると画面下部にウインドが開き、手持ちのアイテムが表示されますので、使いたいアイテムを選び、Aボタンを押します。

＊Bボタンを押してもウインドが開かない場合は使えません。

## サブキャラクター

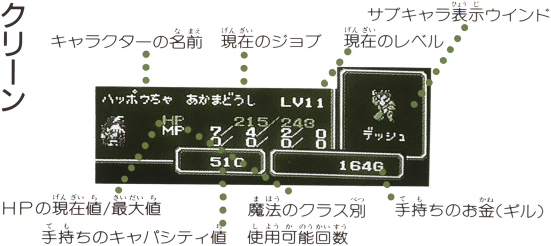



旅の途中に出会う人達の中には、あなた達のパーティに加わってくれる仲間もいます。パーティに加わっている時にBボタンを押すと、その仲間と話す事が出来ます。彼（彼女）らの話は、きっとあなたの旅の大いなる手助けとなるに違いないでしょう。ただし、戦闘に加わる事はありません。

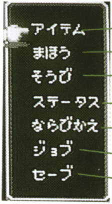
# メニュースクリーン

移動中にスタートボタンを押すと右の画面になります。この画面はメニュースクリーンと呼ばれ、パーティの現在の状態を見る事ができます。




更に右側に表示されているコマンドを選択すると、それぞれ以下の様な役割を果たします。詳しい使い方については、それぞれのコマンド説明をお読みください。



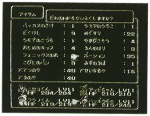

- アイテムの使用、廃棄(14P)
- 魔法の使用、交換(15P)
- 武器・防具の装備、解除(16P)
- 各キャラの現在の状態(17P)
- 戦闘時の位置変更(18P)
- ジョブチェンジ実行(18P)
- データの保存(19P)

## アイテム

手持ちのアイテムが表示されます。

1）使う場合

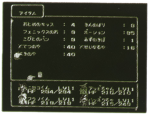
カーソルを使うアイテムに合わせAボタンを2回押し、続いて誰に使うかを選択してください。




2）位置を入れ替える場合

位置を入れ替えたいアイテムにそれぞれカーソルを合わせ、Aボタンを1回ずつ押します。アイテムを連続して使う場合、一番左上に移動すれば、いちいちカーソルを動かす手間がはぶけます。ただし、1度でも敵と戦うと、元の位置に戻ってしまいます。

3）捨てる場合

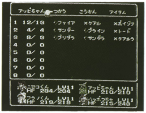



まず捨てたいアイテムを選びAボタンを1回押します。続いて左下のゴミバコマーク（表示されていない時は、✚字ボタンの下、または右を押し続けます）にカーソルを合わせAボタンを押せば捨てられます。

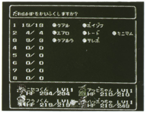
4）魔法を覚えさせる場合

基本的な方法はアイテムを使うのと同じ要領です。「まほう」コマンドでは覚えさせる事はできませんので、注意してください。

## まほう




キャラクターごとに覚えている魔法と、クラスごとの最大使用回数と現在使用可能な回数が表示されます。魔法の名称の前のマークは魔法の種類を表しており、このマークがXの魔法は使うことが出来ません。




### 1）使う場合

「つかう」コマンドを選び、魔法を選び、続いて誰に対して使うかを決めます。全員に使うことも出来、その場合は、✚字ボタンをいずれかの方向に押し続け、全員に対しカーソルが点滅した状態でAボタンを押します。（魔法によっては１度に１人にしか使えないものもあります。詳しくは31Pからの魔法リストをご覧下さい）

### 2）他のキャラクターと魔法をすべて交換する場合

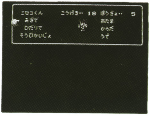
「こうかん」コマンドを選び、相手を選びます。
（ただし、交換する相手が死んでいるか、石になっている場合はできません）

### 3）アイテム欄に戻す場合

「アイテム」コマンドを選び、魔法を選びます。
＊１度覚えた魔法でも、他のキャラクターに渡したり、アイテム欄に戻す事ができます。

## そうび

選択したキャラクターに対して、武器、防具を装備、解除する場合に使用します。

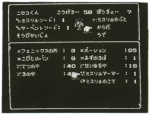



1）装備する場合

コマンドを選択してから、「そうび」を行なうキャラクターを選択してください。

続いて体のどの部分に装備するかを決定します。装備できるところは「みぎて」、「ひだりて」、「あたま」、「からだ」、「うで」、の5ケ所です。

場所を決定すると、手持ちのアイテムが表示され、カーソルが移動します。装備できるアイテムは、名前の前に武器、防具マークが表示されているアイテムのみです。X印のアイテムは装備できません。




マークが表示されていて、装備が可能なアイテムでも、場所が違うと装備できません。武器類と盾は「みぎて」か「ひだりて」に、兜、帽子は「あたま」に、服、鎧は「からだ」に、腕輪、小手は「うで」に装備が可能です。

各キャラクターは最大5つまでの武器、防具を装備できます。

2）装備を解除する場合

「そうびかいじょ」コマンドを使うと、現在装備して

いるものを１度にはずす事ができます。ただし、アイテムの枠がいっぱいの場合ははずす事はできません。

１つずつはずす場合は、はずしたいアイテムにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

3）他の武器、防具と交換したい場合

今装備しているアイテムを１度はずしてから、新たに装備しなおしてください。



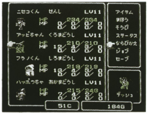

## ステータス

キャラクターの現在のステータス（状態）を見るときに使用します。



| | |
|---|---|
| キャラクター名 | ：あなたがつけた名前です。 |
| ジョブ | ：現在のジョブです。 |
| じゅくれんど | ：現在のジョブの熟練度です。 |
| LEVEL | ：現在のレベルです。 |
| つぎのレベルまで | ：次のレベルまでに必要な経験値です。 |
| HP/HP | ：体力の現在値/最大値です。 |
| MP/MP | ：魔力のクラス別使用可能回数です。 |
| ちから | ：攻撃の効果に影響します。 |
| すばやさ | ：戦闘時の動きに影響します。 |
| たいりょく | ：HPの上がり方に影響します。 |
| ちせい | ：黒魔法の効果に影響します。 |
| せいしん | ：白魔法の効果に影響します。 |
| こうげき | ：与えるダメージに影響します。 |
| めいちゅうりつ | ：攻撃の命中率に影響します。 |
| ぼうぎょ | ：受けたダメージに影響します。 |
| かいひりつ | ：攻撃をよける確率に影響します。 |
| まほうぼうぎょ | ：魔法により受けるダメージに影響します。 |
| まほうかいひりつ | ：魔法攻撃をよける確率に影響します。 |

## ならびかえ




戦闘時のキャラクターの位置を決めるときに使用します。キャラクターを選びAボタンを押すたびにキャラクターは前後に移動します。決定したらBボタンを押してください。

弓以外の武器で攻撃する場合、後ろにさがると攻撃力、命中率ともに低下しますが、敵からの攻撃のダメージ、命中率も低下します。

弓での攻撃、および魔法の使用は前後にかかわらず、同じ効果を発揮します。

基本的には戦士系のキャラクターは前に、魔法使い系のキャラクターは後ろに位置するのがいいでしょう。

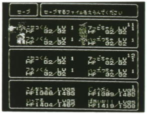
ただし、バックアタック（26P、戦闘コマンド参照）をうけると設定したフォーメーションは前後逆になります。

＊弓以外の武器でのダメージ、命中率は敵の位置にも関係し、後方の敵に対する攻撃は、前方の敵への攻撃と比べ、ダメージ、命中率のいずれも低下します。

## ジョブ

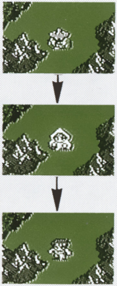
ジョブチェンジを実行する場合に使用します。（36P、ジョブチェンジ参照）コマンドを選びキャラクターを選ぶと、現在チェンジ可能なジョブが表示されますので、チェンジしたいジョブを選択してください。

## セーブ




現在の状態をカセット内にセーブ(記録)する場合に使用します。但し実行はワールドマップ上のみで可能で、ダンジョン、町、城の中ではできません。コマンドを選択すると右の様な画面になります。3つのファイルの中からセーブをしたいファイルを選んでください。選んだファイルに以前にセーブしたデータがある場合、以前のデータは消えてしまいます。なお、ゲームをやめる場合、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。そうしないとせっかくあなたが育ててきた貴重なデータが消えてしまう事があります。 消えたデータの修復、再生は不可能ですので、くれぐれも慎重に！

## セレクトボタン

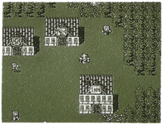


移動中にセレクトボタンを押すと、画面上の表示キャラクターを変更できます。シーフなどの特殊能力を持ったキャラクターを表示すれば、その能力をふんだんに発揮してくれますし、好きなキャラクターを表示するのも楽しいでしょう。状況に応じてお使いください。

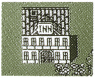
＊このシステムは戦闘時のフォーメーションを変更するシステムではありません。

# 町について

ＦＦⅢの世界には数多くの町が存在し、その中には様々な店や家があります。ここではそれぞれの店の役割について説明しましょう。

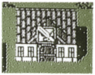


## 宿屋



消費したヒットポイント（ＨＰ）、マジックポイント（ＭＰ）を最大限まで回復できます。料金は宿屋ごとに異なります。なお、大抵の宿屋のカウンターの隣にはアイテムを売る道具屋のカウンターがあります。

## 武器屋



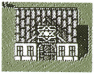
さまざまな武器を買う事が出来ます。店によって売っている武器は異なります。

## 防具屋



さまざまな防具を買う事が出来ます。店によって売っている防具は異なります。

## 魔法屋



白魔法、黒魔法、そして召喚魔法を買う事が出来ます。

## パブ

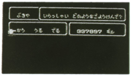
お酒を飲んだりする事は出来ませんが、役に立つ情報がきっと聞けるはずです。
＊上記の店以外にも、町の中には入ることが出来る家が数多くあります。

## 復活の泉



死者をよみがえらす事が出来る神秘の泉です。ほとんどの町のどこかの家の中にあります。

## 店で武器、防具、アイテムを買う場合





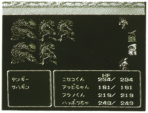


カウンターごしにお店の人に話しかけると、画面が右上の様に変わりますので、「かう」を選ぶと商品が表示されます。まずはいくつ必要かを決めてください。ＦＦⅢの店ではまとめ買いが出来るうえ、まとめ買いをすると１個あたりの単価が安くなります。

次は買うものを選びましょう。武器、防具、魔法の場合は、右側の各キャラクターの動きに注目してください。選んだ武器、防具が使えるキャラクターはバンザイをして、その武器、防具が使える事を表します。

売る場合は「うる」を選ぶと手持ちのアイテムが表示されます。まず１つのアイテムを１つずつ売りたいのか、それともあるだけ全部売りたいのかをまず決めてください。あとは売りたいアイテムのところにカーソルを合わせ、Ａボタンを押せば値段が表示されます。よければもう１度Ａボタンを、売りたくなければＢボタンを押してください。

# 戦闘シーンについて

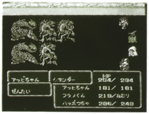



パーティが移動中に敵と出会うと画面がフラッシュし、戦闘シーンに切り替わります。各キャラクターのコマンドを決定すると戦闘が実行され、いずれかが全滅するか、「にげる」事が成功すれば戦闘は終了します。

## コマンド入力時の数値表示について




コマンドを決定すると、誰に対して実行するかを示す数字が、キャラクターの上に点滅し、同時に下のウインドには選んだコマンドが表示されます。この表示は4人目のコマンドを決定するまで表示されます。



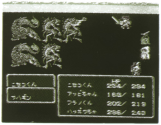

## 戦闘実行時の数値表示について

戦闘中の攻撃によるダメージや、アイテム、魔法による体力回復などの数値は、すべて対象キャラクターの上に直接表示されます。赤の数字はダメージ（HP－）を示し、緑の数字は回復（HP＋）を示します。

## コマンドについて

戦闘シーンのコマンドは、キャラクターのジョブによって異なりますので、ここに書かれていないコマンドについては、キャラクターの説明をお読みください。

## たたかう




武器（または素手）で敵を攻撃します。コマンド選択後、カーソルで対象とする敵を選ぶと数字が表示されます。なお、選択した敵が同じターン中、先に倒された場合、自動的に他の敵に対して攻撃を実行します。

## まほう




魔法を使用します。魔法はその種類によって、１度に全体にかけられるもの、１人だけにかけられるもの、かける相手の数を変えられるものがあります。ここではそれぞれの魔法の使い方について説明します。どの魔法がどれにあてはまるかについては、31Pからの魔法一覧をお読みください。



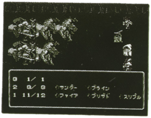

1）１度に全体にかけられる魔法
魔法を選択するだけで実行されます。

2）１人だけにかけられる魔法
魔法を選んでから、誰にかけるかを決定します。




3）かける相手の数を変えられる魔法
かける相手を全体にも、１人にも、更に敵に対しては１種族だけにも切り替える事が出来る魔法です。魔法を選

んだ後、以下の方法で決定します。



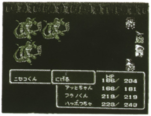

敵、または味方１人→✚字ボタンで選び、Ａボタンを押します。

敵１種族→攻撃対象の種族の上、または下に✚字ボタンを押し続け、対象にカーソルを点滅させ、Ａボタンを押します。

敵全体→✚字ボタンの左を押し続けて、全体にカーソルを点滅させ、Ａボタンを押します。

味方全体→✚字ボタンの右を押し続けて、全体にカーソルを点滅させ、Ａボタンを押します。

## にげる

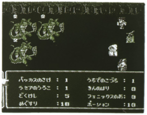



敵から逃げます。コマンドを選択したキャラクターが一人でも実行に成功すれば、その時点で全員が「にげる」事になります。ただし、逃げる前に敵からの攻撃を受けた場合すべてのキャラクターが受けるダメージは、通常の４倍近くになりますので、コマンドの選択は慎重に。

## ぼうぎょ

敵の攻撃から身を守りたい時に選択します。攻撃を受けても通常の四分の一程度のダメージで済みます。ただしコマンドが実行される前にダメージを受けた場合は、通常と変わりません。

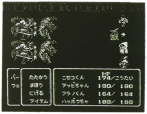
## アイテム




コマンドを選択すると、手持ちのアイテムが表示されます。使用したいアイテムにカーソルを合わせ、Aボタンを2回押してください。

「アイテム」コマンドを使うと武器の持ち換えを行なう事も出来ます。(現在手持ちの武器はコマンド選択後、✚字ボタンの左を押し続けると表示されます。)手持ちの武器と持ち換えたい武器それぞれにカーソルを合わせ、Aボタンを押せば持ち換えが出来ます。なお、持ち換えはその場で実行されますので、再度コマンド入力待ちの状態になります。つまり、武器を変えてすぐ戦う事が可能という訳です。

## ならびかえ




コマンドとしては表示されていませんが、戦闘中にキャラクターの前後の位置を変更する事ができます。✚字ボタンをキャラクターを移動させたい方向に2回押し(2回目に矢印が表示されます)、Aボタンを押せば完了(下部ウインドには「ぜんしん」または「こうたい」と表示されます)です。

## 戦闘による状態の変化について

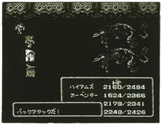
敵の攻撃によって、キャラクターの状態は様々に変化します。いずれの状態も戦いには大きな傷害となりますので、アイテムや魔法で早めに回復してください。

| | |
|---|---|
| しぼう | 何もできません。 |
| せきか | 何もできません。 |
| かえる | 攻撃力がなく、魔法もトード以外使えません。 |
| ちんもく | すべての魔法が使えなくなります。 |
| こびと | 武器による攻撃力がほとんどなくなります。 |
| くらやみ | 攻撃の命中率が下がります。 |
| どく | HPが減り続けます。 |

以下の状態は戦闘が終われば自動的に回復しますが、戦闘時のコマンド入力はできなくなります。

| | |
|---|---|
| まひ | 何もできません。 |
| ねむり | 何もできません。 |
| こんらん | 味方に対して攻撃してきます。 |

## バックアタック



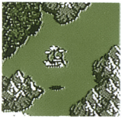

通常の戦闘画面と異なり、モンスターと自分達の位置関係が逆転する場合があります。これは「バックアタック」と呼ばれ、敵に後ろから奇襲攻撃を受けた場合このような画面になり、後ろにさげていたつもりのキャラクターが前になってしまいます。

＊バックアタックを受け、戦闘中に「ならびかえ」を実行した場合、その状態は戦闘終了後も継続されていますので、必ず元の状態に戻す事を忘れずに!

# 飛空艇

「ファイナルファンタジー」シリーズではすっかりおなじみの空飛ぶスーパーアイテム、「飛空艇」。今回は全部で4種類の飛空艇が皆さんの前にお目見えします。

## シドの飛空艇



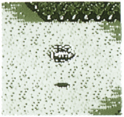
最初にあなたが手にする飛空艇です。歩くスピードの2倍の速度で空を飛びます。山を越える事は出来ません。

## エンタープライズ



始めは普通の船ですが、物語の途中で改造を受けると、Aボタンで船から変形して飛空艇となり、歩く速度の4倍で空を飛べるようになります。ただし陸地に着陸する事は出来ません。上陸したい場合はもう1度Aボタンを押して船の形に戻ってください。また、シドの飛空艇と同じく、山を越える事はできません。

## ノーチラス



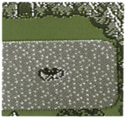
歩く速度の8倍で空を飛びます。更に物語が進むにつれ、凄い機能が搭載されます。但し上の2艇と同様に山は越えられません。

## インビンシブル

　あなたが最後に手に入れるのが、この「インビンシブル」です。この船だけが山を越える能力を持つのです。

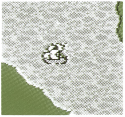
これ以外に登場する乗り物を紹介しましょう。

## カヌー

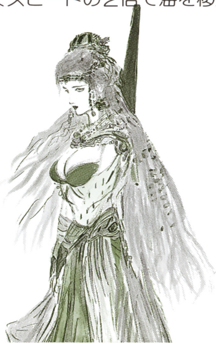


　川や湖を移動できます。１度手にいれればあとは必要な場所で自動的に使われます。

## 船



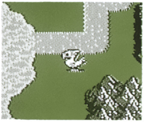
　歩くスピードの２倍で海を移動できます。



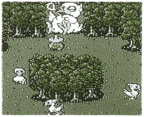
## チョコボ




世界のあちこちには、チョコボの住む隠れ森があります。森の中でチョコボをつかまえる（目の前でAボタンを押す）と、その背中に乗って移動することができます。しかも移動中は敵と出会うこともなく、スピードも歩く速度の2倍です。（今回は川も越えられます）ただし、1度でも降りてしまうと、とたんに自分の森へと逃げ帰ってしまいますのでご用心！



## デブチョコボ



チョコボの森には実はもう1匹、「デブチョコボ」が隠れています。森の木の中で、チョコボくさい木を見つけたら、「ギサールのやさい」というチョコボの大好物を使うと（「ギサールのやさい」はどこかの町で売っています。探してみてください）デブチョコボが出てきます。デブチョコボに乗ることはできませんが、手持ちのアイテムをいくらでもあずけることができ、必要な時はいつでも返してもらえます。もちろんあずけた所と同じ場所でなくても、デブチョコボを呼び出せるところでしたら、どこでも大丈夫です。



## 魔法

魔法は大きく3つの系統に分けられます。黒魔法、白魔法、そして召喚魔法です。それぞれの魔法の役割を簡単に解説すると、敵に対する攻撃の役割を持つのが黒魔法、味方に対する防御、回復の役割を持つのが白魔法、そしてモンスターを呼び出す力を持つのが召喚魔法です。




魔法が使えるキャラクターでも、自然に魔法が身につくわけではありません。魔法を使う為には、各魔法の力を持ったオーブ（水晶玉）が必要で、町の魔法屋で買ったり、宝箱から手に入れて、身につける必要があります。身につけたオーブは、アイテム欄に戻すことも、他のキャラクターと交換することも可能です。

個々の魔法には8段階のクラスが設定されています。これは魔法のランクを示し、数字が大きいほど強力な魔法になります。それぞれのクラスの魔法が今現在何回使えるかは、スタートボタンでメニュースクリーンを呼び出せば見ることが出来、更に「まほう」コマンドを使えば、手持ちの魔法と、それぞれのクラスの最大使用回数も併せて見ることが出来ます。



魔法の効果、命中率は、キャラクターのレベルが上がるにつれて大きくなります。

ここでは黒魔法、白魔法について、クラスごとにその種類と効果について説明しましょう。なお、名前の後の記号には、それぞれ以下の様な意味があります。

（個）１回につき１人に対して有効
（全）敵全体に対して有効
（変）戦闘時は１人に対してのみ有効

＊記号がないものについては、使うたびごとにかける相手の数を変える事ができます。詳しい使い方については15Pの「まほう」コマンドか、23Pの戦闘中の魔法コマンドをお読みください。

## 黒魔法

### クラス１

| | |
|---|---|
| ファイア | 敵に向かって火球を投げつけダメージ。 |
| ブリザド | 大気を急速に冷却し、その冷気でダメージ。 |
| スリプル | 脳細胞に直接作用し、眠らせる。 |

### クラス２

| | |
|---|---|
| サンダー | 稲妻を呼び出し敵を直撃してダメージ。 |
| ポイズン | 地中の毒素を集中し、HPを低下してゆく。 |
| ブライン | 敵の視力を奪い、命中率を低下させる。 |

## クラス3

| | |
|---|---|
| ファイラ | 強力な炎の渦が敵を包みダメージ。 |
| ブリザラ | 大気中の水分を結晶化しダメージ。 |
| サンダラ | 大気中の電気エネルギーを集めダメージ。 |

## クラス4

| | |
|---|---|
| ブレイク(個) | 敵の体を徐々に石化して、死に至らす。 |
| ブリザガ | 大気中の水分を巨大な氷柱とし、敵を貫く。 |
| シェイド | 敵の運動神経をマヒさせ、動きを止める。 |

## クラス5

| | |
|---|---|
| サンダガ | 稲妻系最上級。数十万ボルトの電撃が襲う。 |
| キル(全) | 自分よりレベルの低い敵を一掃する。 |
| イレース | 防御系の魔法をすべて無効にする。 |

## クラス6

| | |
|---|---|
| ファイガ | 炎系の最上級、巨大な火球が炸裂する。 |
| バイオ | 敵に付着している細菌を巨大化しダメージ。 |
| デジョン(変) | 時空間の歪みに敵を落し消滅。(戦闘時)<br>ダンジョンで指定した階に戻る。(移動時) |

## クラス7

| | |
|---|---|
| クエイク(全) | 大地と大気を振動させダメージ。 |
| ブレクガ(個) | 一瞬にして敵の体を石化させ、死に至らす。 |
| ドレイン(個) | 敵のＨＰを吸収し自分のものにする。 |

### クラス8

| | |
|---|---|
| フレア | 凄まじい光と熱を発生しダメージ。 |
| デス(個) | 一撃で敵を死に至らしめる。 |
| メテオ(全) | 隕石群を引き寄せ、敵全体にダメージ。 |

## 白魔法

### クラス1

| | |
|---|---|
| ケアル | HPを回復。死人系の敵にはダメージ。 |
| ポイゾナ(変) | 毒素を体内から消し去る。 |
| サイトロ | 移動時にマップが見れる。(戦闘時効果なし) |

### クラス2

| | |
|---|---|
| エアロ | 空中の敵に対して特にダメージ。 |
| トード(変) | カエルになったり、元にもどしたりする。 |
| ミニマム(変) | 小人になったり、元にもどしたりする。 |

### クラス3

| | |
|---|---|
| ケアルラ | HPを回復。ケアルより回復量が多い。 |
| テレポ(変) | ダンジョンから外に脱出する。(移動時)<br>敵を他の空間へ弾き飛ばす。(戦闘時) |
| ブライナ(変) | 目が見えない状態(命中率低下)を回復。 |

### クラス4

| | |
|---|---|
| ライブラ(個) | HPの最大値と現在値を見る。(ボスは不可) |
| コンフュ | 脳に作用し混乱させ、仲間割れを起こす。 |
| サイレス | 呪文を封じ込め、魔法を使えなくする。 |

## クラス5

| | |
|---|---|
| ケアルダ | ＨＰを回復。ケアルラより回復量が多い。 |
| レイズ（個） | 死んだ仲間を復活。但しＨＰは１ケタ。 |
| プロテス（個） | 見えない膜をはり、防御力を上げる。 |

## クラス6

| | |
|---|---|
| エアロガ | 空中の敵に大ダメージ。エアロの強力版。 |
| ストナ（変） | 石化した状態を回復する。 |
| ヘイスト（個） | 攻撃力を上げ、攻撃回数を増やす。 |

## クラス7

| | |
|---|---|
| ケアルガ | ケアル系最上級。１人に使えば最大回復。 |
| エスナ（個） | 死以外のステータスの異常をすべて回復。 |
| リフレク（個） | 攻撃魔法を反射壁で相手にはね返す。 |

## クラス8

| | |
|---|---|
| トルネド | 敵のＨＰを１ケタにして、瀕死の状態に。 |
| アレイズ（個） | 死んだ仲間を復活、ＨＰも最大まで回復。 |
| ホーリー（個） | 神聖なるエネルギーでダメージ。 |

# 召喚魔法

召喚魔法とはその名の通り、モンスターを呼び出して、敵と戦わせる魔法の事です。

8つのクラスに1つずつ、全部で8種類の魔法があり、魔法使いの能力で、白魔法を使うモンスター、黒魔法を使うモンスター、そして2つの魔法の力を合わせ持ち、非常に強力な力を発揮する合体モンスターのいずれかを呼び出すことができます。

ここではクラス5までの召喚魔法を紹介しましょう。これより上のクラスの魔法については、店で買うことはできず、世界のどこかに眠っています。あなた自身の手で探しだしてください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| クラス1 | エスケプ | 黒 | 攻撃効果ゼロ |
| | （チョコボ） | 白 | 敵から逃げ出す |
| | | 合体 | キック（敵1匹ダメージ） |
| クラス2 | アイスン | 黒 | 冷たい視線（敵1匹ダメージ） |
| | （シヴァ） | 白 | 催眠光線（敵全体） |
| | | 合体 | 氷の結晶（敵全体ダメージ） |
| クラス3 | スパルク | 黒 | 稲妻（敵1匹ダメージ） |
| | （ラムウ） | 白 | マヒ（敵全体） |
| | | 合体 | 天の怒り（敵全体ダメージ） |
| クラス4 | ヒートラ | 黒 | 怒りの炎（敵1匹ダメージ） |
| | （イフリート） | 白 | 味方全員の体力を回復 |
| | | 合体 | 地獄の火炎（敵全体ダメージ） |
| クラス5 | ハイパ | 黒 | キック（敵1匹ダメージ） |
| | （タイタン） | 白 | パンチ（敵1匹ダメージ） |
| | | 合体 | 地震（敵全体ダメージ） |

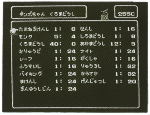
# ジョブチェンジ

ＦＦⅢにはジョブチェンジと呼ばれるシステムが採用されています。このシステムを使いこなせるかどうかで、あなたの旅の行方は大きく変わっていくはずです。
で、

## ジョブって何？

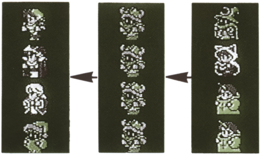
戦士、魔道師、狩人といった、キャラクターが持つ固有の特性の事をＦＦⅢでは「ジョブ」と呼んでいます。

## ジョブチェンジって何？




戦闘時以外であれば、いつでもどこでも現在のジョブを、他のジョブに変更できるシステムのことです。しかもそこまで育てたキャラクターは、そのままのレベルで、他のジョブへとチェンジ出来ます。例えばレベル10の戦士が魔道師へとチェンジした場合は、そのままレベル10の力を持った魔道師になれる訳です。1から育て直す必要はまったくありません。

## ジョブチェンジのメリットは？



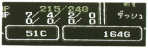
長い戦いの中には、様々な状況が発生しま

す。例えば魔法しか通用しない敵のエリアを、戦士系のキャラクターで戦うのは不利ですから、ジョブチェンジによって全員を魔道師系にしたり、海では海の敵に強いキャラクターでパーティを編成したり、状況に応じた戦いのパターンを常に作りだすことができるわけです。

## ジョブチェンジは何回でも可能なの？

もちろん可能です。ただし、キャパシティと呼ばれる値が必要です。

## キャパシティって何？




戦闘によってお金や経験値と同様に獲得することが出来る値のことです。チェンジに必要なキャパシティは現在のジョブとチェンジするジョブの種類によって異なり、必要なだけのキャパシティがなければジョブチェンジする事は出来ません。

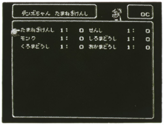
## チェンジした場合、前のジョブの影響は？

まったくありません。例えば、魔道師から戦士にチェンジした場合、魔法はまったく使えなくなり、ステータスの値もレベルに応じて変化します。

## 1つのジョブを長く続けてもメリットはないの？

そんな事はありません。1つ1つのジョブにはそれぞれその経験の長さを表す値が熟練度として設定されており、熟練度の高いジョブへのチェンジなら、必要なキャパシティ値も少なくなります。また、熟練度が高ければ、攻撃効果や命中率もわずかながら高くなります。

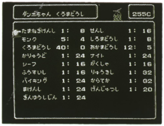
## 初めからどんなジョブにもチェンジできるの？




いきなりどのジョブにでもチェンジできる、というものではありません。世界のあちこちにあるクリスタルに出会い、その力を受けるたびにチェンジできるジョブの数が増えてゆくのです。
クリスタルと出会ったら話しかける事を忘れずに！

## 今どんなジョブチェンジが出来るんだろう？

その時点でチェンジ可能なジョブは、メニュースクリーンで「ジョブ」コマンドを実行すれば見る事ができます。それぞれのジョブの右に表示されている数値は左が熟練度、右がチェンジに必要なキャパシティ値です。



## HP、MPはどうなるの？

HPは変わりませんが、MPは新しいジョブの種類によって、減る場合があります。例えば魔道師が戦士にチェンジした場合、戦士は魔法が全く使えませんから、MPはゼロになりますし、両者が魔道師系の場合で、最大使用回数が異なるとき、新しいジョブの使用回数によって、現在の使用可能回数が減る事もあります。

また、戦士が魔道師にチェンジした場合、戦士はMPがありませんから、魔道師にチェンジしても、その時点では使用可能回数はゼロのままです。もちろんこの場合は宿屋やアイテムを使えば回復します。

## 今装備している武器、防具は？

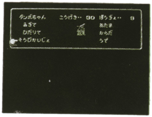
ジョブチェンジを実行した場合、今まで装備していたものが、そのまま使えるとは限りません。ですから、あらかじめ武器、防具はすべて外しておく必要があります。ただし、魔法に関してはその必要はありません。新しいジョブが魔法が使えない場合は、魔法の表示欄にXマークがつきます。

## キャパシティも十分なのにチェンジできないんだけど？

2つ考えられます。1つは装備をすべて外していない場合、もう1つはそのキャラクターのレベルが低い場合です。ジョブによっては一定のレベルに達してい

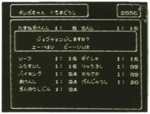
ないとチェンジできない場合がありますので、そんな時はレベルアップした後にもう１度試して下さい。

それでは実際にジョブチェンジを実行してみましょう。




まず、チェンジを行なうキャラクターの装備をすべて外して下さい。メニュースクリーンを呼びだし、続いて「そうび」コマンドを選択、更にキャラクターを選択し、「そうびかいじょ」コマンドを実行します。

次にメニュースクリーンに画面を戻し、今度は「ジョブ」コマンドを選択、続いて「そうびかいじょ」したキャラクターを選択します。




右の画面になったら、　チェンジしたいジョブを選択します。必要なキャパシティ値があればここで確認のメッセージがでますので、よければＡボタンを押してください。これでチェンジ完了です。

チェンジした後は、必ず武器、防具を装備するのを忘れずに！

せっかくクリスタルと出会っても、話しかけなければ新しい力が手に入りません。クリスタルには必ず話しかける様にしましょう。

ジョブチェンジに慣れるまでは、チェンジする前にセーブしておくといいでしょう。そうすれば何度もジョブチェンジを試す事ができますし、ベストパーティも組みやすくなりますよ。

次のページからは、ＦＦⅢに登場するジョブについて説明します。それぞれのキャラクターは様々な特性を持ち、固有の特殊な能力を持っている場合もあります。もちろん装備できる武器、防具も異なりますので、ジョブチェンジする前によく読んでおいてください。

### 戦闘時コマンド

そのキャラクターが戦闘で使える命令の事です。

### 使用可能武器

そのキャラクターが装備できる武器の種類です。

## たまねぎ剣士

冒険を志す者の出発点です。でも、すべてに半人前の若者で、剣の腕も魔法の腕も未熟で、探検中に見つけた粗末な武器やアイテム程度しか使いこなすことが出来ず、いくらレベルを上げても、ほとんど成長しません。



**戦闘時コマンド**

たたかう、ぼうぎょ、にげる、アイテム

**使用可能武器**

剣、ナイフ

## 戦士

多種の武器の扱いに精通している戦いのエキスパートです。ヒットポイント、攻撃力が高い半面、魔法はまったく使えません。魔術士系に比べると、装備できる武器、防具の数は圧倒的に多くなっています。ただし、超自然的な力を持った武器を扱う事は出来ません。



**戦闘時コマンド**

たたかう、ぼうぎょ、にげる、アイテム

**使用可能武器**

剣、ナイフ

## モンク

格闘術をもって敵を倒すのがモンクの特長です。武器も手の先で扱う小型の物ばかりで、防具も動きを妨

げないような軽い簡素なものばかりです。体力があるのでヒットポイントが上がりやすく、レベルが上がるにつれ、素手の攻撃力も飛躍的に向上します。

**戦闘時コマンド**

たたかう、ぼうぎょ、にげる、アイテム

**使用可能武器**

カンフー



## 白魔道師

主に治癒や回復系の白魔法を使う魔道師です。戦士系のキャラと比べると、ダメージを受けやすいので、レベルが低いうちは先頭に立って戦う事は避けたほうがいいでしょう。レベルが高くなれば攻撃系の魔法もいくつか使える様になります。

**戦闘時コマンド**

たたかう、まほう、にげる、アイテム

**使用可能武器**

棒、杖



## 黒魔道師

主に攻撃系の黒魔法を使う魔道師です。白魔道師同様、レベルが低いうちは傷を負いやすいので、他のキャラクターが守ってあげるようにしましょう。レベルの高い強力な呪文を覚えたら、戦士系のキャラ以上の働きをしてくれるはずですから。

**戦闘時コマンド**

たたかう、まほう、にげる、アイテム

**使用可能武器**

棒、杖、ナイフ



## 赤魔道師

白魔法と黒魔法の両方を使いこなし、更にある程度の武器を使って戦う事が出来るオールマイティなキャラクターです。ただし、白黒両方の魔法が使えるとは言え、レベルの高い魔法はほとんど使えないため、ゲームの後半を乗り切る事は難しいかも知れません。

**戦闘時コマンド**

たたかう、ぼうぎょ、まほう、アイテム

**使用可能武器**

棒、杖、剣、ナイフ



## 狩人

他のジョブでは使用できない特殊な弓矢を使う事が出来ます。弓矢は剣などの武器と違って、後列にいても前列と変わらない攻撃力が得られます。ただし、弓矢には本数制限がありますので、矢の残り本数には十分注意しましょう。

**戦闘時コマンド**

たたかう、ぼうぎょ、まほう、アイテム

**使用可能武器**

弓



## ナイト

戦士系のキャラですが、その剣の腕前は極めて高く、持つ者を選ぶと言われているような名剣も思い通りに使いこなします。力も強く、時には他のメンバーに対する敵の攻撃に対し、自らの身を呈してメンバーを守る事もあります。



**戦闘時コマンド**

たたかう、ぼうぎょ、にげる、アイテム

**使用可能武器**

剣、ナイフ

## シーフ

シーフの特長は戦いよりも、敵の隠しアイテムを盗んだり(ぬすむ)、強力な敵と不意に遭遇した時に、かなりの確率で逃げられる（とんずら）といった、素早さを利用した特殊能力にあるでしょう。移動時には鍵のかかった扉も開けてくれます。(先頭の場合)



**戦闘時コマンド**

たたかう、ぬすむ、とんずら、アイテム

**使用可能武器**

ナイフ、ブーメラン

## 学者

戦闘能力だけでなく、分析能力が極めて高く、その能力は戦闘中に存分に発揮されます。敵のＨＰの最大

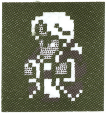
値と現在値(しらべる、ただしボスは不可)、弱点(みやぶる)を探り当ててしまうのですから。

**戦闘時コマンド**

たたかう、しらべる、みやぶる、アイテム

**使用可能武器**

本



## 風水師

なんと言っても最大の特長は、自然の力を利用し、その場の地形に応じて敵に対してダメージを与える事が出来る(ちけい)事でしょう。どんな地形でも臨機応変にその力を発揮します。ただし、失敗すると自分にダメージが跳ね返ってきます。ご用心。

**戦闘時コマンド**

たたかう、ちけい、にげる、アイテム

**使用可能武器**

ベル



## 竜騎士

その力は特に空を飛ぶ敵モンスターに対して最大限に発揮されます。槍系の武器を好んで使用し、空高く飛び上がり次のターンに敵の頭上に急降下して大ダメージを与え(ジャンプ)ます。また、ジャンプ中には敵の攻撃を受けないというメリットもあります。

**戦闘時コマンド**

たたかう、ジャンプ、ぼうぎょ、アイテム

**使用可能武器**

槍



## バイキング

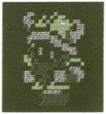
竜騎士が空なら、バイキングは海の敵に対抗するためのキャラクターと言えるでしょう。斧、ハンマーを好んで使用する彼は、海の航海には欠かせないキャラクターです。唯一の弱点と言えば、戦士系のキャラクターにしては成長スピードが遅い事でしょうか。

**戦闘時コマンド**

たたかう、ぼうぎょ、にげる、アイテム

**使用可能武器**

斧、ハンマー



## 空手家

格闘術のプロフェッショナルです。素手でも高い攻撃力を持っているのはもちろんですが、他のキャラクターでは到底使いこなせない様な武器も巧みに使いこなします。また、気をためる事により（ためる）通常の力を遥かに上まわる攻撃力を発揮します。

**戦闘時コマンド**

たたかう、ためる、ぼうぎょ、アイテム

**使用可能武器**

爪



## 魔剣士

負の力(Dark Force)によって驚異的な破壊力を持つ「暗黒剣」を扱う事が出来る唯一のキャラクターです。ただし、逆に今まで使用可能だった武器、防具は一切使えず、装備できるものは負の力によって鍛えられたものに限られます。



**戦闘時コマンド**

たたかう、ぼうぎょ、まほう、アイテム

**使用可能武器**

暗黒剣

## 幻術師

冥界からモンスターを召喚し、敵と戦わせる能力を持つ魔道師が幻術師です。召喚されるモンスターは全部で8レベル、各レベルごとに白、黒、合体の3種類のモンスターがおり、幻術師はそのうちの白と黒のモンスターをランダムに召喚する事ができます。



**戦闘時コマンド**

たたかう、まほう、にげる、アイテム

**使用可能武器**

棒

## 吟遊詩人

竪琴をかなでて作り出す衝撃波はモンスターに精神的なダメージを与え(うたう)、敵に向けて放たれる声

は敵を脅かし逃避させ(おどかす)、味方に向けて放たれる声は全員の攻撃力をアップ(おうえん)させます。



**戦闘時コマンド**

うたう、おどかす、おうえん、アイテム

**使用可能武器**

竪琴（装備しないと「うたう」事ができません）

## 魔人

黒魔道師のヴァージョンアップ版です。魔人となって初めてクラス8の呪文が使えるようになり、それぞれのクラスの使用回数もグーンとアップ。更には今まで使用していた各魔法の威力もアップし、黒魔術のスペシャリストとなります。



**戦闘時コマンド**

たたかう、まほう、にげる、アイテム

**使用可能武器**

棒



## 導師

魔人が黒魔術なら、こちらは白魔道師のヴァージョンアップ版です。魔人同様、導師になって初めてクラス8の呪文が使えるようになります。もちろんクラス別使用回数、および従来の魔法の威力もグーンとアップ、まさに白魔術のスペシャリストと言えます。



**戦闘時コマンド**

たたかう、まほう、にげる、アイテム

**使用可能武器**

棒、杖

## 魔界幻士

幻術師、つまりモンスター召喚能力を持った魔道師のヴァージョンアップ版です。幻術師と比較して、クラス別使用回数もアップし、更にすべてのクラスで白と黒が合体した非常に強力なモンスターを召喚することができます。



**戦闘時コマンド**

たたかう、まほう、にげる、アイテム

**使用可能武器**

棒

# 通常アイテム

ここではＦＦⅢの世界に登場するアイテムを紹介しましょう。アイテムの中にはいつでも使えるものもあれば、戦闘中だけに使えるものや、移動中だけに使えるものもあり、その効力も多種多様です。その力を正しく理解していれば、これらのアイテムはきっとあなたの冒険の大きな助けとなることでしょう。

## 通常（いつでも使える）アイテム（＊印は非売品です）

| | |
|---|---|
| ポーション | ＨＰを回復してくれます。 |
| ハイポーション | ポーションの強力版です。 |
| きんのはり | 石になった人を元に戻します。 |
| おとめのキッス | カエルになった人を元に戻します。 |
| やまびこそう | 沈黙（呪文が使えない）の状態を元に戻します。 |
| うちでのこづち | 小人にしたり、元に戻したりします。 |
| めぐすり | 目が見えない（命中率低下）状態を元に戻します。 |
| どくけし | 体内の毒を消し去ります。 |
| ラッコのあたま | ダンジョンから一瞬にして外に出られます。 |
| まほうのかぎ | 鍵のかかった扉を開けられます。 |
| ギサールのやさい | 特定の場所で使うと「でぶチョコボ」を呼び出せます。 |
| こびとのパン | 自分の位置を中心とした世界図が見られます。 |
| エリクサー＊ | HPとMPを完全に回復してくれます。 |
| フェニックスのお＊ | 死んだ仲間を生き返らせます。 |

## 戦闘時専用アイテム（すべて非売品）

これらのアイテムはどこのお店にも売っていません。宝箱か、敵との戦いでのみ手にいれる事ができるのです。どのアイテムを使っても様々な魔法と同様の効果が得られますので、戦闘能力が低いキャラクターにとっては非常に役に立つアイテムとなる事でしょう。ここに書いた以外にも数々のアイテムがありますが、その効果はあなた自身の手で確かめて下さい。ただし、どのアイテムも１回限りでなくなってしまう事をお忘れなく！それぞれの魔法の効果については、31Pの魔法一覧をお読みください。

| | |
|---|---|
| ボムのかけら | ファイラと同様の効果があります |
| ボムのみぎうで | ファイガと同様の効果があります |
| なんきょくのかぜ | ブリザラと同様の効果があります |
| ほっきょくのかぜ | ブリザガと同様の効果があります |
| ゼウスのいかり | サンダラと同様の効果があります |
| かみがみのいかり | サンダガと同様の効果があります |
| だいちのドラム | クエイクと同様の効果があります |
| バッカスのさけ | ヘイストと同様の効果があります |
| ちんもくのおふだ | サイレスと同様の効果があります |
| ひつじのまくら | スリプルと同様の効果があります |

ＦＦⅢに登場する武器、防具は、すべて名前の前にその種類を示すマークがついています。武器の種類と、それぞれの武器を使いこなせるキャラクターは以下の通りです。
＊そのマークがついているからといって、すべての武器が使えるわけではありませんので、ご注意ください。

| | |
|---|---|
| 剣 | たまねぎ剣士、戦士、赤、黒魔道師、ナイト、シーフ |
| 暗黒剣 | 魔剣士 |
| ナイフ | たまねぎ剣士、戦士、赤魔道師、ナイト |
| 爪 | 空手家 |
| カンフー（棍） | モンク |
| ロッド（棒） | 赤、白、黒魔道師、幻術師、魔人、導師、魔界幻士 |
| 杖 | 赤、白魔道師、導師 |
| ハンマー | バイキング |
| 槍 | 竜騎士 |
| 本 | 学者 |
| ブーメラン | シーフ |
| ベル（鈴） | 風水師 |
| 竪琴 | 吟遊詩人 |
| 弓 | たまねぎ剣士、戦士、赤、黒魔道師、狩人 |

防具の種類はその装備出来る場所の違いにより、４つに分けられます。それぞれの種類と、装備できる場所は以下の通りです。

兜（ぼうし、かぶと、ヘルムなど）あたまに装備できます。
鎧（ふく、よろい、メイル、ローブなど）からだに装備できます。
小手（うでわ、こてなど）うでに装備できます。
盾（たて、シールドなど）みぎて、またはひだりてに装備できます。

## 防具リスト

### ア

アイスアーマー…………戦士、狩人、ナイト、バイキング、竜騎士
アイスシールド…………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、シーフ、バイキング、竜騎士
アイスヘルム……………戦士、赤、狩人、ナイト、シーフ、バイキング
イージスのたて…………ナイト、バイキング、竜騎士

### カ

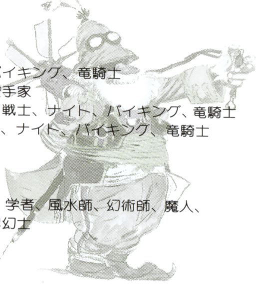
がくしゃのふく…………白、黒、学者、魔人、導師
かわのたて………………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、シーフ、バイキング、竜騎士
かわのぼうし……………魔剣士以外
かわのよろい……………魔剣士以外
ガントレット……………ナイト、バイキング、竜騎士
がくしゃのぼうし………学者、白、黒、魔人、導師
クリスタルのこて………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、バイキング、竜騎士
クリスタルのたて………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、シーフ、バイキング、竜騎士
クリスタルヘルム………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、バイキング、竜騎士
クリスタルメイル………戦士、赤、ナイト、バイキング、竜騎士、
くろおびどうぎ…………モンク、空手家
くろしょうぞく…………シーフ
くろずきん………………シーフ
くろのローブ……………赤、黒、幻術師、魔界幻士
けんぽうぎ………………モンク、空手家

### サ

しじんのふく……………吟遊詩人
しろのローブ……………赤、白、幻術師、導師、魔界幻士

### タ

だいちのころも…………風水師
ダイヤシールド…………ナイト、バイキング、竜騎士
ダイヤメイル……………ナイト、バイキング、竜騎士
ダイヤのうでわ…………赤、黒、白、学者、風水師、幻術師、魔人導師、魔界幻士
ダイヤのかぶと…………ナイト、バイキング、竜騎士



ダイヤのこて…………ナイト、バイキング、竜騎士
チャクラバンド…………モンク、空手家
ツノガイのかぶと………たまねぎ、戦士、ナイト、バイキング、竜騎士
ツノガイのよろい………戦士、狩人、ナイト、バイキング、竜騎士
デモンズシールド………魔剣士
デモンズメイル…………魔剣士
とうぞくのこて…………シーフ
どうのうでわ……………赤、黒、白、学者、風水師、幻術師、魔人、導師、魔界幻士
ドラゴンメイル…………竜騎士

## ナ

ナイトのよろい…………ナイト

## ハ

バイキングヘルム………バイキング
バイキングメイル………バイキング
はちまき…………………モンク、空手家
はねつきぼうし…………狩人、学者、風水師、吟遊詩人、魔人、導師
パワーリスト……………戦士、モンク、赤、狩人、ナイト、シーフ、学者、風水師、バイキング、竜騎士、空手家、吟遊詩人
ふく………………………魔剣士以外
フレイムメイル…………戦士、狩人、ナイト、バイキング、竜騎士

## マ

まどうしのふく…………赤、黒、白、幻術師、魔人、導師、魔界幻士
まもりのゆびわ…………魔剣士
ミスリルアーマー………たまねぎ、戦士、赤、狩人、ナイト、バイキング、竜騎士
ミスリルのうでわ………赤、黒、白、学者、風水師、幻術師、魔人、導師、魔界幻士
ミスリルのかぶと………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、シーフ、バイキング、竜騎士
ミスリルのこて…………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、バイキング、竜騎士
ミスリルのたて…………たまねぎ、戦士、赤、ナイト、シーフ、バイキング、竜騎士

## ヤ

ゆうしゃのたて…………ナイト、バイキング、竜騎士

### ラ
リフレクトメイル………ナイト、バイキング、竜騎士
リボン……………………全員
りゅうのかぶと…………竜騎士
ルーンのうでわ…………赤、黒、白、学者、風水師、幻術師、魔人、導師、魔界幻士

## 武器リスト

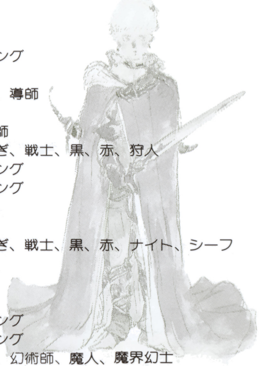
### ア
いかずちのや……………狩人
ウィンドスピア…………竜騎士
エアーナイフ……………シーフ
オリハルコン……………シーフ

### カ
カイザーナックル………空手家
きのや……………………たまねぎ、戦士、黒、赤、狩人
ギヤマンのベル…………風水師
キラーボウ………………狩人
キングスソード…………戦士、ナイト
グレートボウ……………たまねぎ、戦士、黒、赤、狩人
こおりのじてん…………学者
こおりのぼう……………赤、黒、幻術師、魔人、魔界幻士
こおりのほん……………学者
こおるつえ………………赤、白、導師
ゴーレムのつえ…………赤、白、導師
こだいのつるぎ…………戦士、ナイト

### サ
サーペンドソード………戦士、ナイト
サラマンドソード………戦士、ナイト
さんせつこん……………モンク
サンダースピア…………竜騎士
せいなるや………………たまねぎ、戦士、黒、赤、狩人

### タ
だいちのベル……………風水師
ダガー……………………たまねぎ、戦士、黒、赤、ナイト、シーフ
ダブルトマホーク………バイキング

ダブルハーケン…………バイキング
ちょうろうのつえ………導師
つえ…………………………赤、白、導師
ディフェンダー…………ナイト
テイルヴィング…………赤魔導師
てつのや……………………たまねぎ、戦士、黒、赤、狩人
トールハンマー…………バイキング
トリトンハンマー………バイキング
トンファー…………………モンク



### ナ
ナイフ………………………たまねぎ、戦士、黒、赤、ナイト、シーフ
ヌンチャク…………………モンク
ねこのつめ…………………空手家

### ハ
バトルアクス………………バイキング
ハンマー……………………バイキング
ひかりのぼう………………赤、黒、幻術師、魔人、魔界幻士
ひかるつえ…………………赤、白、導師
ひりゅうのつめ……………空手家
ブーメラン…………………シーフ
ブラッドランス……………竜騎士
フリーズブレイド………戦士、ナイト
ほのおのじてん……………学者
ほのおのぼう………………赤、黒、幻術師、魔人、魔界幻士
ほのおのほん………………学者
ホーリーランス……………竜騎士

### マ
マインゴーシュ…………シーフ
マドラのたてごと………吟遊詩人
ミスリルソード…………たまねぎ、戦士、ナイト
ミスリルナイフ…………たまねぎ、戦士、黒、赤、ナイト、シーフ
ミスリルロッド…………赤、黒、白、幻術師、魔人、導師、魔界幻士
モーニングスター………バイキング
もえるつえ…………………赤、白、導師

### ヤ
ゆみ…………………………たまねぎ、戦士、黒、赤、狩人
ゆめのたてごと …………吟遊詩人

## ラ
ルーンのつえ……………赤、白、導師
ルーンのゆみ……………狩人
ロングソード……………たまねぎ、戦士、ナイト
## ワ
ワイトスレイヤー………赤魔導師

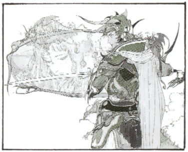
# 魔法早見表

| | | |
|---|---|---|
| ア | | |
| アイスン | 召2 | 召喚魔法 |
| アレイズ | 白8 | 死者完全復活 |
| イレース | 黒5 | 防御魔法無効 |
| エアロ | 白2 | 空の敵に効果 |
| エアロガ | 白6 | エアロ＋α |
| エスケプ | 召1 | 召喚魔法 |
| エスナ | 白7 | ステータス全快 |
| カ | | |
| キル | 黒5 | 格下の敵を一掃 |
| クエイク | 黒7 | 地震でダメージ |
| ケアル | 白1 | HP回復 |
| ケアルラ | 白3 | ケアル＋α |
| ケアルダ | 白5 | ケアルラ＋α |
| ケアルガ | 白7 | ケアル系最上級 |
| コンフュ | 白4 | 敵を混乱 |
| サ | | |
| サイトロ | 白1 | マップ透視 |
| サイレス | 白4 | 呪文封じ込め |
| サンダー | 黒2 | 稲妻でダメージ |
| サンダラ | 黒3 | サンダー＋α |
| サンダガ | 黒5 | 稲妻系最上級 |
| シェイド | 黒4 | 動けなくする |
| ストナ | 白6 | 石化回復 |
| スパルク | 召3 | 召喚魔法 |
| タ | | |
| デジョン | 黒6 | 異次元へ飛ばす |
| デス | 黒8 | １撃で倒す |
| テレポ | 白3 | ダンジョン脱出 |
| トード | 白2 | カエル↔人 |
| タ | | |
| トルネド | 白8 | HPを１ケタに |
| ドレイン | 黒7 | HP吸収 |
| ハ | | |
| バイオ | 黒6 | 細菌でダメージ |
| ハイパ | 召5 | 召喚魔法 |
| ヒートラ | 召4 | 召喚魔法 |
| ファイア | 黒1 | 炎でダメージ |
| ファイラ | 黒3 | ファイア＋α |
| ファイガ | 黒6 | 炎系最上級 |
| ブライナ | 白3 | 視力回復 |
| ブライン | 黒2 | 命中率低下 |
| ブリザド | 黒1 | 冷気でダメージ |
| ブリザラ | 黒3 | ブリザド＋α |
| ブリザガ | 黒4 | 冷気系最上級 |
| フレア | 黒8 | 核ダメージ |
| ブレイク | 黒4 | 徐々に石化 |
| ブレクガ | 黒7 | 一撃で石化 |
| プロテス | 白5 | 防御力アップ |
| ヘイスト | 白6 | 攻撃力アップ |
| ホーリー | 白8 | 聖なるダメージ |
| ポイズン | 黒2 | 毒でダメージ |
| ポイゾナ | 白1 | 解毒 |
| マ | | |
| ミニマム | 白2 | 小人↔人 |
| メテオ | 黒8 | 隕石でダメージ |
| ラ | | |
| ライブラ | 白4 | HPチェック |
| リフレク | 白7 | 魔法反射壁 |
| レイズ | 白5 | 死者復活 |

# 壮大なFFワールドをすべて体験して欲しい

ファミリーコンピュータ用ゲームカセット

## ファイナルファンタジー



SQF-FF　定価5,900円（税別）

シリーズ第１弾！ フルアニメの戦闘シーン、壮大なスケール、そして圧倒的スピード感にあふれたＲＰＧ超大作！

## ファイナルファンタジーII



SQF-FY　定価6,500円（税別）

経験値のない成長システムを初めとする、数々の新型システムを導入したドラマチックＲＰＧ！

---

# 新登場！スクウェアブランドの本

## ファイナルファンタジーIII



**ワールドガイドPART1（仮題）**

**誰も知らなかったFFワールドがここにある！**

スクウエア責任編集

ＮＴＴ出版から４月下旬発売予定！

以下続々登場！

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ILLUSTRATION
CHARACTER DESIGN : YOSHITAKA AMANO

SCENARIO WRITER : KENJI TERADA

PROGRAMMER : NASIR GEBELLI



SQUARE
発売元 株式会社スクウェア
〒110 東京都港区赤坂7-6-38アルファベットセブンビル
PHONE. 03-505-1533

MANUAL WRITING/KAZUHIKO AOKI & YUSUKE HIRATA